

## Analisis maraknya judi *online* di Masyarakat

Ines Tasya Jadidah <sup>a,1</sup> Utami Milyarta Lestari <sup>b,2</sup>, Keysha Alea Amanah Fatihah <sup>c,3</sup> Roja Riyani <sup>d,4</sup> Neli <sup>e,5</sup> Cherrysa Ariesty Wulandari <sup>f,6</sup>

<sup>a,b,c,d,e,f</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, <sup>a,b,c,d,e,f</sup> Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri, Pahlawan, Kemuning, Palembang and 30126, Indonesia

<sup>1</sup> [inestasyajadidah@radenfatah.ac.id](mailto:inestasyajadidah@radenfatah.ac.id) <sup>2</sup> [utamibta@gmail.com](mailto:utamibta@gmail.com) <sup>3</sup> [keyshaaleaamanahfatihah27@gmail.com](mailto:keyshaaleaamanahfatihah27@gmail.com)

<sup>4</sup> [rojariyani@gmail.com](mailto:rojariyani@gmail.com) <sup>5</sup> [Neli@gmail.com](mailto:Neli@gmail.com) <sup>6</sup> [cherrysaariestywulandari@gmail.com](mailto:cherrysaariestywulandari@gmail.com)

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel: Diterima: 7 Januari 2023 Direvisi: 18 Februari 2023 Disetujui: 27 April 2023 Tersedia Daring: 1 Mei 2023</p> <p><b>Kata Kunci:</b> Perjudian Judi online Masyarakat</p>	<p>Saat ini, realita dari pola hidup yang cenderung konsumtif, apalagi di tambah dengan semakin melonjaknya harga-harga kebutuhan pokok sehari-hari akibat laju inflasi perekonomian yang begitu cepat, membuat setiap orang berkeinginan untuk mencapai segala sesuatunya dengan cara yang praktis dan instan atau menurutnya mudah untuk dilakukan termasuk berjudi. Perjudian adalah suatu tindak pidana yaitu mempertaruhkan sejumlah uang di mana pihak yang menang akan mendapatkan seluruh uang taruhan itu. Perjudian dapat juga disebut sebagai adu nasib yang bersifat untung-untungan masalah perjudian dapat merugikan masyarakat dan nilai moral bangsa. Kejahatan ini juga mengakibatkan ketertiban, ketentramandan keamanan masyarakat menjadi terusik. Selain itu pengaruh perjudian ini tidak hanya berdampak pada kalangan orang dewasa akan tetapi dampak yang di timbulkan perjudian juga berefek bagi anak-anak.</p>

	ABSTRACT
<p><b>Keywords:</b> Gambling Online gambling Society</p>	<p>Currently, the reality of a lifestyle that tends to be consumptive, especially coupled with the increasing prices of basic daily necessities due to the very fast rate of economic inflation, makes everyone want to achieve everything in a practical and instant way or according to them easily. things to do include gambling. Gambling is a criminal act, namely risking a certain amount of money where the party who wins will get the entire bet. Gambling can also be referred to as a matter of chance, gambling can be detrimental to society and the nation's moral values. This crime also causes public order, peace and security to be disturbed. Apart from that, the influence of gambling not only affects adults, but the impact of gambling also has an effect on children.</p>

©2023, Ines Tasya Jadidah, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Smanah Fatihah, Roja Riyani, Neli, Cherrysa Ariesty Wulandari  
This is an open access article under CC BY-SA license



### 1. Pendahuluan

Penyimpangan sosial dari sekelompok masyarakat atau individu akan mengakibatkan masalah sosial, kejadian tersebut terjadi karena adanya interaksi sosial antar individu, individu dengan kelompok dan antar kelompok. Masalah sosial adalah sebuah gejala atau fenomena yang muncul dalam realitas kehidupan masyarakat. Masalah sosial timbul karena individu gagal dalam proses sosialisasi atau individu karena adanya beberapa cacat yang dimilikinya, dalam sikap dan berperilaku tidak berpedoman pada nilai-nilai sosial dan nilai-nilai kepercayaan yang ada dalam masyarakat.

Judi merupakan salah satu tindakan sosial yang disebabkan hilangnya kegiatan produksi pertanian karena lahan tani digunakan untuk lahan industri. Perjudian Secara istilah adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan,

pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Perjudian di Indonesia sudah ada sejak zaman penjajah Belanda. Pada umumnya, dulu perjudian selalu terkait dengan dunia malam dan hiburan. Judi di Indonesia sudah berkembang sangat pesat dengan banyaknya jenis-jenis perjudian yang berkembang di kalangan masyarakat Indonesia baik yang dilakukan dengan cara terang-terangan ataupun dengan cara sembunyi-sembunyi. Perjudian sangat sulit untuk dihilangkan atau diberantas.

Perkembangan teknologi informasi ikut member kontribusi bisnis perjudian semakin berkembang. Judi senantiasa membawa akibat buruk bagi masyarakat. Oleh karena itu, sikap masyarakat pada dasarnya sangat setuju diberantasnya judi secara berlanjut, tegas tanpa pandang bulu terhadap para pelaku sehingga timbul tampak jera dan sadar bahwa judi adalah penyakit masyarakat. Persebaran perjudian dapat dikatakan tidak mengenal istilah lagi, bahkan di desa saat ini sudah banyak kita jumpai perjudian yang dilakukan oleh masyarakat. Bukan hanya orang dewasa saja yang saat ini melakukan judi. Akan tetapi, remaja pun sudah melakukan judi. Remaja yang seyogya merupakan harapan generasi bangsa untuk dapat memajukan bangsa, justru saat ini telah terperangkap dalam penyakit masyarakat (Perjudian).

Prinsip dalam berjudi secara umum adalah sama yakni bertujuan untuk mendapatkan keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan harganya akan semakin besar pula uang yang didapatkan. Judi Togel (Toto Gelap) merupakan judi yang paling banyak dijumpai. Judi ini dilakukan dengan menebak dua angka atau lebih. Bila tebakannya tepat maka pembeli mendapatkan hadiah beberapa ratus atau ribu kali lipat dari jumlah yang dipertaruhkan. Remaja yang harusnya berada di bangku sekolah untuk menempuh pendidikan tidak seharusnya melakukan perjudian. Namun, apa boleh buat kebutuhan ekonomi yang kadang mendesak mereka melakukan hal ini. Tanpa mereka sadari bahwasanya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka harus berjudi. Berjudi tidak akan menjamin kebutuhan ekonomi mereka terpenuhi dan bahkan alasan lain mereka melakukan judi karena faktor tekanan situasi (lingkungan).

Judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama Islam juga melarang perjudian, perbuatan judi dan pertaruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Judi merupakan bujukan setan untuk tidak mentaati perintah Tuhan. Karena itu sifatnya jahat dan merusak.

## 2. Rumusan Masalah

1. Apa pengertian judi online?
2. Bagaimana cara mengatasi judi online?
3. Apa saja faktor penyebab judi online?
4. Bagaimana cara menanggulangi judi online?
5. Apa saja dampak terjadinya judi online?
6. Siapa saja yang melakukan judi online?

## 3. Metode

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan studi literatur. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan sebuah metode penelitian yang melibatkan berbagai usaha penting seperti mencari dan mengumpulkan referensi serta menganalisis hasil data guna mengkaji masalah. Metode studi literatur adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi yang terdapat dalam literatur atau sumber-sumber tertulis lainnya.

Metode ini sering digunakan dalam penelitian diberbagai bidang ilmu, terutama dalam bidang humaniora, sosial dan ilmu terapan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan membaca sumber-sumber melalui beberapa artikel jurnal yang membahas mengenai

maraknya judi online yang terjadi di masyarakat. data yang diperoleh kemudian dianalisis, tujuannya untuk memperoleh informasi mengenai maraknya judi online yang terjadi di masyarakat.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### 1. Perjudian Online

###### A) Pengertian Perjudian Online

Judi adalah permainan yang berasaskan nasib atau kepandaian dan nasib bagi pertarungan uang atau barang ganti uang dan termasuk semua permainan di bawah ruangan. Sedangkan Judi Menurut Pasal 303 ayat 3 KUHP di Indonesia adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada keberuntungan saja dan juga pengharapan. Termasuk juga main judi adalah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala permainan lain-lainnya.

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba – coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

Definisi perjudian menurut para ahli:

- 1). Menurut Kartini Kartono perjudian adalah “Pertarungan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian- kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.
- 2). Menurut Adli (2015) Judi online adalah judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertarungan, dimana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Apabila timnya menang dalam pertandingan, maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan.
- 3). Isjoni (2002) perjudian online adalah perjudian yang menggunakan jaringan internet dalam prosespermainannya, di dalam kehidupan masyarakat khususnya siswa judi online tidak asing lagi bagi kehidupan para pelajar karena proses permainan judi online sangat dekat pada kehidupan pelajar sangat mudah di jumpai bahkan sebagian pelajar sudah menjadikan judi online sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan.

- 4). Wahib dan Labib (2005) perjudian online adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga) dimana pemenang memperoleh uang dari yang kalah. Resiko yang diambil bergantung pada kejadiankejadian dimasa mendatang dengan hasil yang tidak di ketahui dan hanya di tentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan, keberuntungan resiko yang diambil bukanlah suatu yang harus dilakukan, kekalahan kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian dari perjudian.
- 5). Menurut Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut :  
“Permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertarungan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertarungan, dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan- perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain.

## B) Faktor Penyebab Judi Online

Maraknya tindak pidana perjudian online dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

### a. Faktor Sosial & Ekonomi

Banyak anggapan dan pendapat perjudian online lebih singkat, sederhana, dan dapat mendatangkan keuntungan yang besar. Yang dianggap dapat menunjang serta memenuhi keinginan, yaitu menjadi orang kaya dalam waktu yang singkat.

### b. Faktor Situasional

Adanya kondisi didalam masyarakat yang berjiwa konsumtif dan mendapatkan uang secara instan dengan cara yang mudah yang ditunjang dengan pemasaran yang selalu membuat berita – berita atau mengekspos berita perjudian yang berhasil, sehingga banyak yang tertarik.

### c. Faktor Belajar

Awalnya ia hanya ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkayakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian online berulang kali. Sebagai yang beraksi belajar menghasilkan peluang.

### d. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

### e. Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang ITE

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.

### C) Bentuk Bentuk perjudian

Adapun bentuk perjudian itu ada 2 yakni perjudian yang mendapat izin dari pemerintahan (legal) serta perjudian yang tidak diizinkan oleh pemerintahan atau gelap (illegal) berikut adalah penjelasannya:

- 1) Bentuk permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah. Bentuk perjudian yang legal itu diizinkan oleh pemerintah, kegiatannya mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroperasinya dan diketahui oleh umum. Sebagai contohnya adalah Casino-casino dan Petak Sembilan di Jakarta, Sari Empat di jalan Kelenteng Bandung dan lain-lain. Bentuk perjudian yang diberikan legalisasi oleh pemerintah antara lain bertujuan: untuk mendapatkan sumber penghasilan inkonvensional dan memuaskan dorongan judi manusia yang pada intinya tidak dapat ditekankan atau dimusnahkan. Kasino adalah suatu bangunan atau rumah yang menyediakan fasilitas atau alat praktek untuk perjudian. Kasino merupakan tempat berkumpulnya orang-orang untuk melakukan permainan judi sesuai keinginan para pemain. Di dalam kasino biasanya terdapat orang atau organisasi yang meminjamkan uang untuk pertarungan judi dengan bunga yang tinggi, seperti praktek lintah darat.
- 2) Bentuk permainan dan undian yang illegal. Sedangkan bentuk perjudian ini tidak mendapatkan izin dari pemerintah, salah satunya adalah perjudian togel. Permainan judi ini sebelumnya ada pemberitaan di media-media yang ada bahwa akan dilegalkan oleh pemerintah, akan tetapi sampai sekarang tidak ada keputusan apapun dari pemerintahan kita.

### D) Macam Macam Perjudian

Ada banyak sekali macam-macam dari perjudian, diantaranya adalah:

- 1) Roulet yaitu jenis perjudian dengan cara mempertaruhkan uang pada salah satu 36 angka dan 2 angka tambahan (jumlah 38 angka), bila tebakannya jitu maka hadiahnya 36 kali uang taruhannya.
- 2) Black Jack atau selikutan yaitu seorang bandar melayani beberapa penjudi, bila kartu sang bandar yang paling tinggi jumlah angkanya maka semua penjudi kehilangan taruhannya, dan sebaliknya bila bandar mendapatkan kartu yang paling rendah, dia harus membayar permainan judi itu. Tetapi pada umumnya bandar kalah terhadap satu atau dua orang pemain saja.
- 3) Lotre buntut nalo yaitu mengambil 2 angka terakhir dari nomor nalo, pemasang taruhan harus menebak salah satu dari angka 0-99 jika pasangannya mengena, ia akan dibayar 65 kali uang taruhannya.
- 4) Tekpo yaitu permainan dengan kartu domino, barang siapa mendapatkan sejumlah angka terbesar, dialah pemenangnya. Peserta terbatas dan menggunakan taruhan kecil, umumnya tekpo dilakukan pada perayaan perkawinan adat warga Tiong Hoa dan untuk mengisi waktu.
- 5) Dadu atau glodog yaitu perjudian dengan menggunakan alat dadu. Caranya menebak sejumlah lingkaran yang ada dibagian atas dadu, bila tebakannya sesuai dengan sejumlah lingkaran yang ada di bagian atas dadu maka dinyatakan menang.
- 6) Dokding yaitu permainan dengan dadu yang mukanya diberi gambar-gambar binatang, kemudian pemain memasang pada kolom gambar binatang dari kertas yang digelar diatas tanah. Dadunya kemudian di kopyok atau dilempar keatas.
- 7) Adu dara yaitu 2 merpati yang dilepaskan pada suatu tempat yang telah disepakati, kemudian merpati yang datang lebih awal dinyatakan menang.
- 8) Okeh adalah permainan judi dengan menempelkan 2 uang logam dilempar keatas,

- apabila jatuhnya uang logam tersebut dengan gambar burung maka dinyatakan mati dan apabila gambarnya rupiah maka dinyatakan hidup.
- 9) Sambung ayam yaitu 2 ayam jantan yang diadu kemudian petaruh memihak kepada salah satu dari kedua ayam tersebut, apabila ayam yang dipihaknya menang maka petaruh dinyatakan menang. Biasanya ayam yang di adu hingga salah satu kalah, bahkan hingga mati. Permainan ini biasanya di ikuti oleh perjudian yang berlangsung tak jauh dari arena adu ayam. Permainan menyabung ayam disebut juga sebagai berlaga ayam. Permainan ini sudah dimainkan sejak kerajaan Demak.
  - 10) Togel merupakan bentuk permainan toto gelap yakni bentuk permainan dengan bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar. Judi togel adalah salah satu jenis judi yang paling banyak diminati dikalangan masyarakat Indonesia, ada banyak jenis undian judi togel dimana masing masing memiliki nilai dan keuntungan yang berbeda-beda, sesuai dengan peraturan judi yang telah diterapkan oleh masing-masing bandar judi togel di setiap wilayah. Penjudi togel cukup membayar sejumlah uang untuk memilih nomor undian judi, kemudian tinggal menunggu saat pengumuman nomor undian judi yang keluar.
  - 11) Mahyong adalah sebuah permainan untuk empat orang yang berasal dari Cina. Ini adalah permainan yang menuntut kecakapan, strategi, kecerdasan, kalkulasi, dan peruntungan. Tergantung pada variasi permainannya, faktor keberuntungan bisa kecil atau dominan. Di Asia, mahyong adalah permainan yang populer untuk judi. Tujuan permainan ini adalah membangun seri yang lengkap (biasanya tiga set) dari 13 atau 16 batu. Orang pertama yang mencapai tujuan ini adalah pemenangnya. Batu yang menang melengkapi serinya menjadi 14 atau 17 batu.<sup>23</sup>
  - 12) Judi online merupakan judi yang populer di zaman yang modern ini. Para pelaku judi tidak perlu bertatap muka langsung, cukup dengan menggunakan teknologi internet, para pelaku judi dapat melangsungkan perjudian yang mereka inginkan, sehingga jarak tidak menjadi kendala untuk melakukan perjudian, karena pelaku judi di suatu negara dapat berhubungan melalui media internet dengan pelaku judi di negara lain.

#### **E) Dampak Perjudian Online**

Ada beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari berjudi di antaranya :

1. Berjudi dapat berdampak kepada kehancuran rumah tangga,
2. Berjudi dapat menyebabkan rusaknya iman seseorang,
3. Berjudi dapat mendorong kita berlaku syirik,
4. Berjudi hanya akan menghabiskan banyak waktu yang terbuang sia-sia,
5. Berjudi menimbulkan rasa malas bekerja dan berdoa.
6. Berjudi dapat mendorong pelakunya untuk berbuat kejahatan.

#### **F) Cara Menghindari Perilaku Berjudi**

1. Berusaha untuk mempelajari lebih dalam lagi akan dampak berbahaya berjudi bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat. Dengan seperti itu seseorang dapat mengapa dia harus menghindari perjudian.
2. Menjalankan perintah Allah SWT dan menjauhi larangannya.
3. Bertaqwalah di mana engkau berada.
4. Membaca Al-Qur'an dengan memahami isi dan maknanya.
5. Mengisi waktu luang dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.
6. Jangan sampai pernah sekali - sekali mengunjungi tempat perjudian dan merasa ingin mencobanya.

### G) Cara Menanggulangi Perjudian

Cara menanggulangi perjudian sebagai berikut:

1. Melakukan restorsi/perbaiki ekonomi secara menyeluruh. Menetapkan undang-undang atau peraturan yang menjamin gaji minimum seorang buruh, pekerja dan pegawai yang sepadan dengan biaya pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Memperluas lapangan pekerjaan dan lain-lain.
2. Adanya keseimbangan antara budget di pusat dan di daerah-daerah periferi. Sebab, oleh adanya diskriminasi dan Ketimpangan pemberian budget, timbulah kemudian rasa tidak kepuasan.
3. Menyediakan atau memberikan tempat - tempat hiburan dan rekreasi yang sehat.
4. Khusus untuk mengurangi jumlah judi buntut, dengan jalan menurunkan nilai hadiah tertinggi dari macam-macam lotre resmi, lalu menambah jumlah hadiah-hadiah hiburan lainnya yang lebih banyak.
5. Lokalisasi perjudian khusus bagi para wisatawan - wisatawan asing, golongan ekonomi tinggi dan warga Negara keturunan asing, dengan memberikan sanksi terhadap pembukaan tempat tempat judi.

### 5. Kesimpulan

Judi merupakan salah satu tindakan sosial yang disebabkan hilangnya kegiatan produksi pertanian karena lahan tani digunakan untuk lahan industri. Perjudian Secara istilah adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Faktor Penyebab Judi Online terbagi menjadi 5 macam yaitu: a. Faktor Sosial & Ekonomi, b. Faktor Situasional, c. Faktor Belajar, d. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan, e. Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang ITE.

Bentuk Bentuk perjudian terbagi menjadi 2 macam yaitu: Bentuk permainan dan undian yang legal, Bentuk permainan dan undian yang Ilegal. Macam Macam Perjudian: 1) Roulet yaitu jenis perjudian dengan cara mempertaruhkan uang, 2) Black Jack atau selikutan yaitu seorang bandar melayani beberapa penjudi, 3) Lotre buntut nalo yaitu mengambil 2 angka terakhir dari nomor nalo, 4) Tekpo yaitu permainan dengan kartu domino, 5) Dadu atau glodog yaitu perjudian dengan menggunakan alat dadu, 6) Dokding yaitu permainan dengan dadu yang mukanya diberi gambar-gambar binatang, 7) Adu dara yaitu 2 merpati yang dilepaskan pada suatu tempat yang telah disepakati, 8) Okeh adalah permainan judi dengan menempelkan 2 uang logam dilempar keatas, 9) Sambung ayam yaitu 2 ayam jantan yang diadu kemudian petaruh memihak kepada salah satu dari kedua ayam tersebut, 10) Togel merupakan bentuk permainan toto gelap yakni bentuk permainan dengan bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar, 11) Mahyong adalah sebuah permainan untuk empat orang yang berasal dari Cina, 12) Judi online merupakan judi yang populer di zaman yang modern ini. Dampak Perjudian Online: 1. Berjudi dapat berdampak kepada kehancuran rumah tangga, 2. Berjudi dapat menyebabkan rusaknya iman seseorang, 3. Berjudi dapat mendorong kita berlaku syirik, 4. Berjudi hanya akan menghabiskan banyak waktu yang terbuang sia-sia, 5. Berjudi menimbulkan rasa malas bekerja dan berdoa, 6. Berjudi dapat mendorong pelakunya untuk berbuat kejahatan. Cara Menghindari Perilaku Berjudi: 1. Berusaha untuk mempelajari lebih dalam lagi akan dampak berbahaya berjudi, 2. Menjalankan perintah Allah SWT dan menjauhi larangannya, 3. Bertaqwalah di mana engkau berada, 4. Membaca Al-Qur'an dengan memahami isi dan maknanya, 5. Mengisi waktu luang dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat, 6. Jangan sampai pernah sekali - sekali mengunjungi tempat perjudian dan merasa ingin mencobanya. Cara Menanggulangi Perjudian: 1. Melakukan



restorsi/ perbaikan ekonomi secara menyeluruh, 2. Adanya keseimbangan antara budget di pusat dan di daerah-daerah periferi, 3. Menyediakan atau memberikan tempat - tempat hiburan dan rekreasi yang sehat, 4. Khusus untuk mengurangi jumlah judi buntut, 5. Lokalisasi perjudian khusus bagi para wisatawan - wisatawan asing.

## 6. Daftar Pustaka

- Adli, M. 2015. Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU), Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015
- Aryanata, N. T. (2017). Budaya dan Perilaku Berjudi: Kasus Tajen Di Bali. *Jurnal Ilmu Perilaku*, 1(1), 11.
- Budi Mastono, Efektivitas Penerapan Hukum Terkait Perjudian Di Indonesia dan Singapura, 2013 UIB Repository. 2013
- Isjoni, I. 2002. Masalah Sosial Masyarakat. Pekanbaru: Unri Press Jurnal
- Kamanto, S. 2004. Pengantar Sosiologi. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Kartono, K, 2014. Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja. Jakarta: Rajawali Press
- Muhammad Fajar Al Islami. (2022). Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif Tentang Judi Online di Era Digital. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Permana, J., & Deliana, M. (2014). Perilaku Judi Kupon Togel Pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal. *Ijip*, 6(2), 79–84.
- Poerwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm. 419.
- Slameto, Belajar Dan Faktor-Faktor Mempengaruhi (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)
- Soekanto, S. 2012 Sosiologi sebagai pegantar. Jakarta: Rajawali Pers 67
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Suharya, Reza, Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja“, *Sosiatri-Sosiologi*, 7.3 (2019), 326–40 Unessa.ac.id
- Uchjaa, O.E. 2006. Hubungan Masyarakat. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya